



INSTRUCTION MANUAL / MANUEL D'INSTRUCTION /
MANUALE DI ISTRUZIONI / SPIELANLEITUNG
MANUAL DE INSTRUCCIONES

Basic Operations

Up / Down buttons

Toggle Map

Left / Right buttons

Character Switch

Guard / Strafe

Special Attack

Normal Attack

Charge Attack

Musou Attack

Jump

Aerial Thrust

Mount/Dismount

Movement

Exit Game

Call Horse

Begin 2P Matching

Pause / Display
Information Screen



DIRECTIONAL BUTTONS	<i>(Up / Down buttons)</i> Toggle Map <i>(Left / Right buttons)</i> Character Switch
L BUTTON	Guard / Strafe
ANALOG STICK	Movement
HOME BUTTON	Exit Game

- The operations in this manual are for the default settings, with movement control set to [Analog stick] and character switching to [Type A]. See [Operation Settings].
- Pressing SELECT and START simultaneously will return you to the main menu.
- If you end the game by pressing the HOME button, game data will not be saved. Be sure to save your game before ending the game.

R BUTTON	Special Attack
□ BUTTON	Normal Attack
△ BUTTON	Charge Attack
○ BUTTON	Musou Attack
⊗ BUTTON	Jump / Aerial Thrust/ Mount/Dismount
START BUTTON	Pause/Display Informa- tion Screen
SELECT BUTTON	Call Horse/ Begin 2P Matching

Battle Screen



- ① Enemy Information
- ② Combo Count
- ③ Recuperating Characters
- ④ Player Information
- ⑤ Morale
- ⑥ Time Remaining
- ⑦ Map
- ⑧ Battle Situation
- ⑨ K.O. Count



Enemy Information

Displays the name and Life Gauge of the enemy you are fighting.

Combo Count

Displays the number of attacks landed in succession.

Recuperating Characters

Displays your team members who are recuperating and waiting to fight.

You can switch characters using the Left / Right buttons.



Player Information



Power-up Indicators

Indicators light up when your abilities temporarily increase.

- Attack X 2
- Defense X 2
- Maximum Speed
- Full Musou Gauge

EXP Gauge

Displays your character's EXP. Increases when you defeat an enemy or acquire an EXP item. When full, your character's level increases by 1, and the EXP Gauge returns to 0.



Life Gauge

Displays your character's Life. Decreases and changes color as you suffer damage. Use the Left / Right buttons to switch characters and enable waiting characters to restore their Life Gauges.

Musou Gauge

When full, you can use a Musou Attack.

Breaks in the gauge show the amount of Musou used by a Special Attack.

Use the Left / Right buttons to switch characters and enable waiting characters to restore their Musou Gauges.



Morale

Displays the morale of each army.
(Blue : Allied army , Yellow : Third-party army ,
Red : Enemy army).
The morale changes in response to the battle
situation. The higher the morale, the higher the
capability of your army's soldiers.

Time Remaining

Game ends when time runs out.



Map

Press the Up / Down buttons to toggle between overview and close-up maps.



Player



Horse



Allied army



Enemy army



Third party army

Battle Situation

Seized / Fallen bases



Rendezvous with allies achieved



Rendezvous / alliance disbanded



Alliance with third-party achieved



Morale increase / decrease

*Symbols for seized / fallen bases, and increased or decreased morale are color coded.

Blue : Allied army,

Yellow: Third-party army,

Red : Enemy army

**K.O. Count**

Displays the number of enemies defeated.

No Entry Signs

Symbol appears when access is restricted beyond a certain point.



Player cannot enter.



Player cannot enter on horseback.

Commandes de base

Touches haut / bas

Changer de carte

Touches droite / gauche

Changer de personnage

Parer /

Déplacement latéral

Attaque spéciale

Attaque normale

Attaque de charge

Attaque Musou

Sauter

Torpille aérienne

Monter en selle/
Pied à terre

Déplacement

Quitter le jeu

Appeler un cheval

Partie à 2 joueurs

Mettre en pause /
Afficher l'écran d'informations



TOUCHES DIRECTIONNELLES	<i>[Touches haut / bas]</i> Changer de carte <i>[Touches droite / gauche]</i> Changer de personnage
TOUCHE 	Parer / Déplacement latéral
PAD ANALOGIQUE	Déplacement
TOUCHE HOME	Quitter le jeu

- Les actions décrites dans ce manuel utilisent la configuration par défaut, à savoir déplacements attribués au [Pad analogique] et changement de personnage au [Type A]. Voir [Paramètres d'action].
- Pour revenir au Menu Principal, appuyez simultanément sur SELECT et START.
- Si vous mettez fin à votre partie en appuyant sur la touche HOME, celle-ci ne sera pas

TOUCHE 	Attaque spéciale
TOUCHE 	Attaque normale
TOUCHE 	Attaque de charge
TOUCHE 	Attaque Musou
TOUCHE 	Sauter / Torpille aérienne/ Monter en selle/ Pied à terre
TOUCHE START	Mettre en pause/ Afficher l'écran d'informations
TOUCHE SELECT	Appeler un cheval/ Partie à 2 joueurs

sauvegardée. N'oubliez pas de sauvegarder avant de quitter vos parties.

Écran de bataille



- ① Informations ennemi
- ② Compteur de combos
- ③ Personnages inactifs
- ④ Informations joueur
- ⑤ Moral
- ⑥ Temps restant
- ⑦ Carte
- ⑧ Situation sur le champ de bataille
- ⑨ Total K.-O.



Informations ennemi

Affiche le nom et la jauge de vie de l'ennemi que vous affrontez.

Compteur de combos

Affiche le nombre d'attaques réussies à la suite.

Personnages inactifs

Affiche les membres de votre groupe qui récupèrent et attendent de repartir au combat. Pour changer de personnage, utilisez les touches droite et gauche.



Informations joueur



Indicateurs de bonus

Ces indicateurs s'allument quand vos capacités augmentent momentanément.

- Attaque X 2
- Défense X 2
- Vitesse maximale
- Jauge Musou pleine

Jauge d'EXP

Affiche l'expérience de votre personnage. Elle augmente quand vous vainquez un ennemi ou quand vous récupérez un objet d'expérience. Quand elle est pleine, le niveau de votre personnage augmente d'un point et la jauge d'EXP revient à 0.



Jauge de vie

Affiche la vie de votre personnage. Elle décroît et change de couleur quand vous encaissez des dégâts. Utilisez les touches droite et gauche pour changer de héros afin de permettre aux personnages inactifs de recharger leur jauge de vie.

Jauge Musou

Quand elle est pleine, vous pouvez utiliser une attaque Musou. Les barres sur la jauge indiquent la quantité de Musou utilisée par une attaque spéciale. Utilisez les touches droite et gauche pour changer de héros afin de permettre aux personnages inactifs de recharger leur jauge Musou.



Moral

Indique le moral de chaque armée.

Bleu : armée alliée

Jaune : armée neutre

Rouge : armée ennemie

Le moral des armées change selon l'évolution de la bataille. Plus il est élevé, plus les soldats de cette armée sont efficaces.

Temps restant

La partie s'arrête quand le temps est écoulé.



Carte

Appuyez sur les touches haut et bas pour passer de la carte générale à la carte tactique.



Joueur



Cheval



Armée alliée



Armée ennemie



Armée neutre

Situation sur le champ de bataille



Bases prises ou tombées



Jonction avec des alliés



Jonction ou alliance démantelée



Alliance avec des forces neutres



Augmentation ou baisse de moral

*Les symboles de bases prises ou tombées et ceux d'augmentation ou de baisse de moral suivent un code de couleurs.

Bleu : armée alliée

Jaune : armée neutre

Rouge : armée ennemie



Total K.-O.

Total d'ennemis vaincus.

Signes "Passage impossible"

Ce symbole apparaît quand l'accès est limité au-delà d'un certain point.



Le joueur ne peut pas passer.



Le joueur ne peut pas passer à cheval.

Operazioni di base

Tasti su/giù

Cambia mappa

Tasti sinistra/destra

Cambia personaggio

Guardia/Attacco a bassa quota

Attacco speciale

Attacco normale

Attacco violento

Attacco Musou

Salto

Spinta in aria

Monta a cavallo /
Smonta da cavallo

Movimento

Esci dal gioco

Chiama cavallo

Inizia ad accoppiare G2

Schermata Pausa /
Visualizza informazioni



TASTI DIREZIONALI	<i>(Tasti su/giù)</i> Cambia mappa <i>(Tasti sinistra/destra)</i> Cambia personaggio
TASTO L	Guardia/Attacco a bassa quota
PAD ANALOGICO	Movimento
TASTO HOME	Esci dal gioco

- Le azioni in questo manuale sono per le impostazioni predefinite, con il controllo dei movimenti impostato su [pad analogico] e il cambiamento dei personaggi su [Tipo A]. Vedi [Impostazioni delle operazioni].
- Premendo contemporaneamente SELECT e START è possibile ritornare al menu principale.

TASTO R	Attacco speciale
TASTO □	Attacco normale
TASTO △	Attacco violento
TASTO ○	Attacco Musou
TASTO ✕	Salto/Spinta in aria/ Monta a cavallo / Smonta da cavallo
TASTO START	Schermata Pausa/ Visualizza informazioni
TASTO SELECT	Chiama cavallo/Inizia ad accoppiare G2

- Se termini il gioco premendo il tasto HOME, i dati di gioco non saranno salvati. Verifica di salvare la partita prima di uscire dal gioco.

Schermata della battaglia



- ① Informazioni sul nemico
- ② Contatore Combo
- ③ Recupera personaggi
- ④ Informazioni sul giocatore
- ⑤ Morale
- ⑥ Tempo rimanente
- ⑦ Mappa
- ⑧ Situazione della battaglia
- ⑨ Contatore KO



Informazioni sul nemico

Visualizza il nome e l'indicatore Vita del nemico contro il quale stai combattendo.

Contatore Combo

Visualizza il numero di attacchi andati a buon fine in successione.

Recupera personaggi

Visualizza i membri della tua squadra che stanno recuperando le forze e sono in attesa di combattere. Puoi cambiare personaggi usando il tasto sinistra/destra.



Informazioni sul giocatore



Indicatori Aumento potenza

Gli indicatori si illuminano quando le tue abilità aumentano temporaneamente.

- Attacco X 2
- Difesa X 2
- Velocità massima
- Indicatore Musou pieno

Indicatore ESP

Visualizza l'ESP del tuo personaggio. Aumenta quando sconfiggi un nemico oppure acquisisci un oggetto ESP. Quando è pieno, il livello del tuo personaggio aumenta di 1 e l'indicatore ESP ritorna a 0.



Indicatore Vita

Visualizza la Vita del tuo personaggio. Diminuisce e cambia colore se subisci un danno. Usa il tasto sinistra/destra per cambiare i personaggi e consentire ai personaggi in attesa di ripristinare i loro indicatori Vita.

Indicatore Musou

Quando è pieno, puoi usare un Attacco Musou. Le interruzioni nell'indicatore evidenziano la quantità di Musou utilizzata da un Attacco speciale. (P.16) Usa il tasto sinistra/destra per cambiare i personaggi e consentire ai personaggi in attesa di ripristinare i loro indicatori Musou.



Morale

Visualizza il morale di ogni esercito.

Blu: esercito alleato

Giallo: esercito terzo

Rosso: esercito nemico

Il morale cambia in base all'andamento della battaglia. Più il morale è alto, più la capacità dei soldati del tuo esercito è elevata.

Tempo rimanente

La partita termina quando il tempo finisce.



Mappa

Premi il tasto su/giù per passare dalla mappa in visione panoramica a quella in visione ravvicinata.

▲ Giocatore

◆ Cavallo

● Esercito alleato

● Esercito nemico

● Esercito terzo

Situazione della battaglia



Basi assediate/cadute



Ottenuto incontro con alleati



Incontro/alleanza sciolta



Ottenuta alleanza con terzi



Aumento/diminuzione del morale

*Questi simboli appaiono quando l'accesso oltre a un certo punto è vietato.

Blu: esercito alleato

Giallo: esercito terzo

Rosso: esercito nemico



Contatore KO

Visualizza il numero di nemici sconfitti.

Segnali vietato entrare

Questi simboli appaiono quando l'accesso oltre a un certo punto è vietato.



Il giocatore non può entrare.



Il giocatore non può entrare a cavallo.

Einfache Steuerung

Oben/Unten-Taste

Karte umschalten

Links/Rechts-Taste

Charakter wechseln

Bewachen /
Seitwärtsbewegung

Spezialangriff

Normaler Angriff

Sturmangriff

Musou-Angriff

Springen

Flugstoß

Aufsteigen/
Absteigen

Bewegung

Spiel verlassen

Pferd rufen

SP2-Paarung beginnen

Pause /
Informationsbildschirm anzeigen



RICHTUNGSTASTEN	<i>(Oben/Unten-Taste)</i> Karte umschalten <i>(Links/Rechts-Taste)</i> Charakter wechseln
L -TASTE	Bewachen / Seitwärtsbewegung
ANALOG-PAD	Bewegung
HOME-TASTE	Spiel verlassen

- Die Steuerung in diesem Handbuch gilt für die Standardeinstellungen, die Bewegungssteuerung ist auf [Analog-Pad] gestellt und der Charakterwechsel auf [Typ A]. Siehe [Ablauf-Einstellungen].
- Wenn Sie SELECT-Taste und START-Taste gleichzeitig drücken, kehren Sie zum Hauptmenü zurück.

R -TASTE	Spezialangriff
□ -TASTE	Normaler Angriff
△ -TASTE	Sturmangriff
○ -TASTE	Musou-Angriff
⊗ -TASTE	Springen / Flugstoß / Aufsteigen / Absteigen
START -TASTE	Pause / Informationsbildschirm anzeigen
SELECT-TASTE	Pferd rufen / SP2-Paarung beginnen

- Wenn Sie das Spiel durch Drücken der HOME-Taste beenden, werden die Spieldaten nicht gespeichert. Sie müssen ein Spiel speichern, bevor Sie das Spiel beenden.

Schlachtbildschirm



- ① Feindinformation
- ② Kombozähler
- ③ Heilende Charaktere
- ④ Spieler Information
- ⑤ Moral
- ⑥ Verbleibende Zeit
- ⑦ Karte
- ⑧ Schlachtsituation
- ⑨ KO-Zähler



Feindinformation

Zeigt den Namen und die Lebensanzeige des Feindes an, mit dem Sie kämpfen.

Kombozähler

Zeigt die Zahl der nacheinander gefolgten Treffer an.

Heilende Charaktere

Zeigt Ihre Teammitglieder an, die sich erholen und auf den Kampf warten.

Sie können mit den Links/Rechts-Taste die Charaktere wechseln.



Spieler Information



Steigerungsanzeigen

Anzeigen leuchten auf, wenn Ihre Fähigkeiten zeitweilig erhöht werden.

- Angriff X 2
- Abwehr X 2
- Maximum Schnelligkeit
- Volle Musou-Anzeige

ERF-Anzeige

Zeigt die EP Ihres Charakters an. Sie erhöht sich, wenn Sie einen Feind besiegen oder einen ERF-Gegenstand erhalten. Ist sie gefüllt, steigt Ihr Charakter eine Stufe auf und die ERF-Anzeige sinkt auf 0.



Lebensanzeige

Zeigt das Leben Ihres Charakters an. Sie sinkt oder ändert ihre Farbe, wenn Sie verletzt werden. Mit den Links-/Rechts-Tasten können Sie Charaktere wechseln und wartenden Charakteren erlauben, Ihre Lebensanzeigen aufzufüllen.

Musou-Anzeige

Wenn sie voll ist, können Sie einen Musou-Angriff durchführen. Markierungen in der Anzeige zeigen die Musou-Menge, die von einem Spezialangriff verbraucht wird.

Mit den Links-/Rechts-Tasten können Sie Charaktere wechseln und wartenden Charakteren erlauben, Ihre Musou-Anzeige aufzufüllen.



Moral

Zeigt die Moral der Armeen.

Blau: Alliierte Armee

Gelb: Neutrale Armee

Rot: Feindl. Armee

Die Moral ändert sich je nach Schlachtsituation.
Je höher die Moral, desto höher die Fertigkeit der Soldaten Ihrer Armee.

Verbleibende Zeit

Das Spiel endet, wenn die Zeit abgelaufen ist.



Karte

Drücken Sie die Oben-/Unten-Tasten, um zwischen der Übersichts- und Zoomkarte zu wechseln.

▲ Spieler

◆ Pferd

● Alliierte Armee

● Feindl. Armee

● Neutrale Armee

Schlachtsituation



Eroberte/Gefallene Stützpunkte



Rendezvous mit Alliiertem erreicht



Rendezvous / Allianz aufgelöst



Allianz mit neutraler Partei erreicht



Moral gestiegen / gefallen

*Symbole für eroberte/gefallene Stützpunkte und gestiegene/gefallene Moral sind farbkodiert.

Blau: Alliierte Armee

Gelb: Neutrale Armee

Rot: Feindl. Armee



KO-Zähler

Zeigt die Zahl der
besiegten Feinde an.

Stoppzeichen

Symbol erscheint, wenn der Zutritt nach einem bestimmten Punkt eingeschränkt ist.



Spieler kann nicht eintreten.



Spieler kann nicht auf dem Pferd sitzen.

Operaciones básicas

Botones hacia
arriba/abajo

Cambiar de mapa

Botones hacia la
izquierda/derecha

Cambiar de
personaje

Defensa/Esquivar

Ataque especial

Ataque normal

Ataque de carga

Ataque Musou

Salto

Golpe aéreo

Montar/desmontar

Movimiento

Salir del juego

Llamar a un caballo

Partida de 2 jugadores

Pausar/mostrar pantalla
información



BOTONES DE DIRECCIÓN	<i>(Botones hacia arriba/abajo)</i> Cambiar de mapa <i>(Botones hacia la izquierda/derecha)</i> Cambiar de personaje
BOTÓN L	Defensa/Esquivar
PAD ANALÓGICO	Movimiento
BOTÓN HOME	Salir del juego

- Los movimientos de este manual son los de la configuración por defecto, con el control de movimiento configurado en [Pad analógico] y cambio de personaje [Tipo A]. Ver [Configuración del mando].
- Pulse el botón SELECT (selección) y START (inicio) simultáneamente para volver al Menú principal.

BOTÓN R	Ataque especial
BOTÓN	Ataque normal
BOTÓN	Ataque de carga
BOTÓN	Ataque Musou
BOTÓN	Salto / Golpe aéreo / Montar/desmontar
BOTÓN START (INICIO)	Pausar/mostrar pantalla información
BOTÓN SELECT (SELECCIONAR)	Llamar a un caballo / Partida de 2 jugadores

- Si termina la partida pulsando el botón HOME, los datos de la partida no se guardarán. Asegúrese de guardar la partida antes de terminarla.

Pantalla de la batalla



- ① Información del enemigo
- ② Contador de Combos
- ③ Recuperar personajes
- ④ Información del jugador
- ⑤ Moral
- ⑥ Tiempo restante
- ⑦ Mapa
- ⑧ Situación de la batalla
- ⑨ Contador de KO



Información del enemigo

Muestra el nombre y la barra de vida del enemigo con el que está luchando.

Contador de Combos

Muestra el número de ataques que ha lanzado de manera sucesiva.

Recuperar personajes

Muestra los miembros de su equipo que se están recuperando y que esperan su turno para luchar. Puede cambiar de personaje con los botones hacia la izquierda/derecha.



Información del jugador



Indicadores de aumento de potencia

Los indicadores se iluminan cuando aumentan sus capacidades de forma temporal.

- Ataque X 2
- Defensa X 2
- Velocidad máxima
- Barra Musou llena

Barra EXP

Muestra la experiencia de su personaje. Aumenta cuando vence a un enemigo o adquiere un objeto EXP. Cuando esté llena, el nivel de su personaje aumentará 1 y la barra EXP volverá a 0.



Barra de vida

Muestra la vida de su personaje. Disminuye y cambia de color si le dañan. Use los botones hacia la izquierda/derecha para cambiar de personaje y permitir que los personajes que están esperando restauren su barra de vida.

Barra Musou

Cuando está llena, puede usar un ataque Musou. Los espacios de la barra muestran la cantidad de Musou que usa un ataque especial. Use los botones hacia la izquierda/derecha para cambiar de personajes y permitir que los personajes que esperan restauren su barra Musou.



Moral

Muestra la moral de cada ejército.

Azul : ejército aliado

Amarillo : ejército neutral

Rojo : ejército enemigo

La moral cambia dependiendo de la batalla. Cuanto más alta esté la moral, más capacidades tendrán los soldados de su ejército.

Tiempo restante

La partida termina cuando el tiempo acaba.



Mapa

Pulse los botones hacia arriba/abajo para alternar entre el mapa general y la vista de primer plano.

▲ Jugador

◆ Caballo

● Ejército aliado

● Ejército enemigo

● Ejército neutral

Situación de la batalla



Bases tomadas/perdidas



Encuentros conseguidos con los aliados



Encuentros/alianzas rotas



Alianzas conseguidas con ejércitos neutrales



Aumento/disminución de la moral

*Los símbolos de las bases tomadas/perdidas y la moral que aumenta/disminuye tienen un código de colores.

Azul : Ejército aliado

Amarillo: Ejército neutral

Rojo : Ejército enemigo



Coalition Army

133
K.O.COUNT

Contador de KO

Muestra el número de enemigos que ha vencido.

Señal prohibido entrar

Este símbolo aparece cuando el acceso a cierto punto está restringido.



El jugador no puede entrar.



El jugador no puede entrar a caballo.



**For more information on this game,
please visit**

<http://www.koei.co.uk/>

